

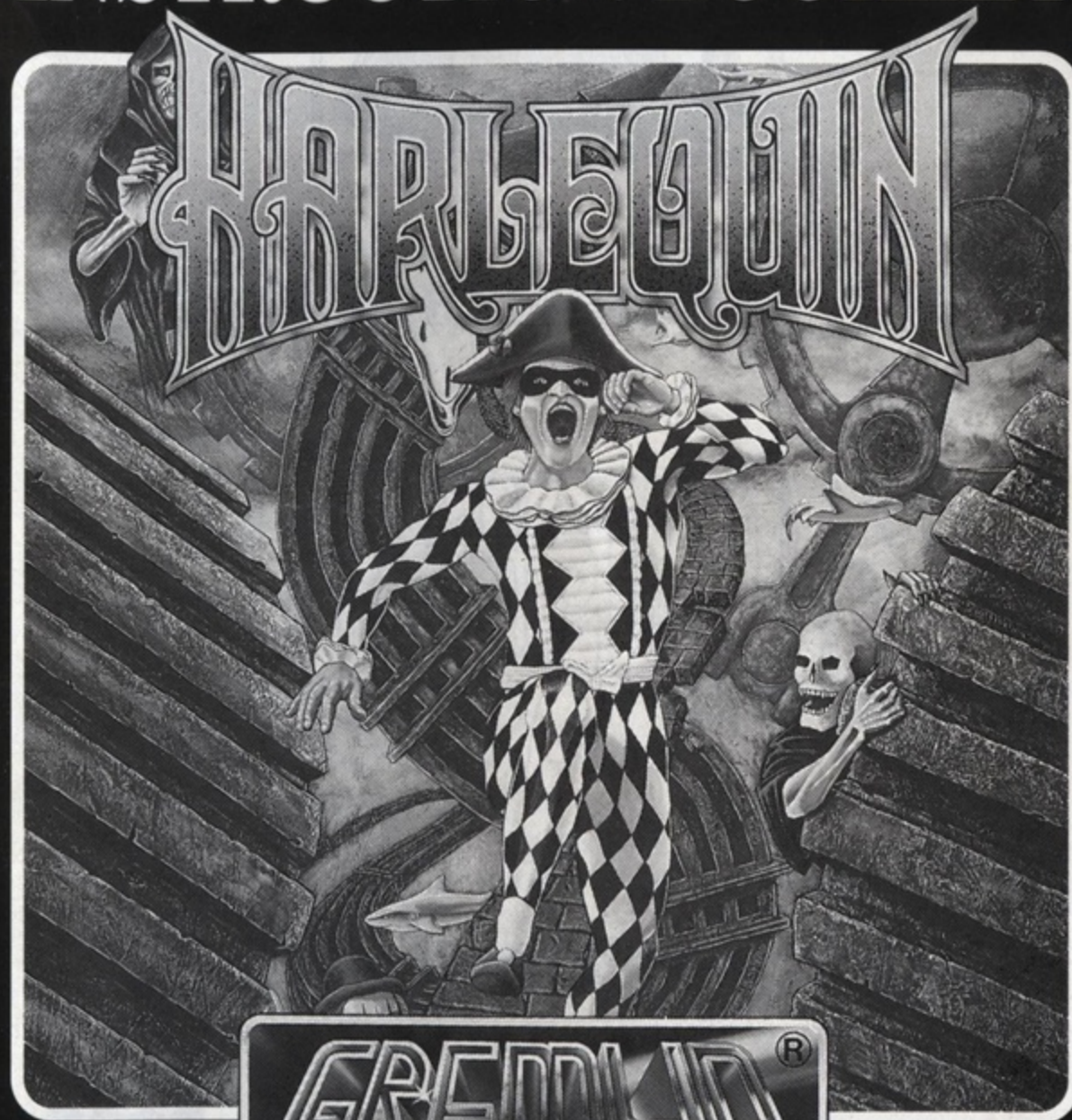
**Also available from
Gremlin Graphics**

**Lotus Turbo Challenge 2
Utopia
Pegasus
Suspicious Cargo
Video Kid**



Gremlin Graphics Software Limited.
Carver House, 2-4 Carver Street, Sheffield S1 4 FS.
Telephone (0742) 753423.

INSTRUCTION BOOKLET





PRESENTS

WARP

by

The Warp Factory



LOADING INSTRUCTIONS

Commodore Amiga

1. Insert your Harlequin game disk into the default disk drive.
2. Plug your joystick into port number 2.
3. Turn on your computer and monitor. The game will now load automatically.

Atari ST

1. Insert your Harlequin game disk into the default disk drive.
2. Plug your joystick into port number 1.
3. Turn on your computer and monitor. The game will now load automatically.

Protection

Before the loading sequence, the manual protection screen will appear. A number of heart shaped patterns will be displayed on screen with the number of a page underneath. You must now turn to this page in the manual, which will have one of the patterns that appears on screen. Now move your joystick to the pattern on screen that corresponds with the pattern on the page from the manual. Press the fire button when you are satisfied that you have chosen the correct pattern. If you make a mistake then another screen of patterns will appear with a different page number, and the same procedure as above must be followed. After two unsuccessful attempts the game will require a reboot.

Scenario

In a far-off forgotten corner in the expanse of imagination there is a fantastic world called Chimerica. A living, breathing amalgam of dreams and distant memories, conceived for the sole purpose of exploration and discovery. For years it thrived and flourished, fuelled by the greatest



energy of all - the innocent wonder of a child. Chimerica's sole inhabitant was a young boy with the name of Harlequin. He spent his early years quenching his curiosity by exploring the many bizarre lands which he called home. No locks barred his way and each new door led to a new and uncharted territory ripe for his first footsteps.

But all children grow and Harlequin was no exception. Soon the fantastic world in which he lived began to lose its appeal. He had become accustomed to the unusual and unexpected, and they became a mundane form of everyday normality. His thoughts turned from those of a care-free youngster to those of an adult. He left his childhood home in search of riches, respect and a new life. In Harlequin's absence Chimerica slowly fell into a state of disrepair and the land entered an age of cold reality. All those weird and wonderful chambers which Harlequin had explored as a boy became infested by the powers of disbelief, taking the form of creatures intent on the destruction of imagination, dreams and Chimerica itself. So with the prospect of no salvation in sight Chimerica's sadness deepened until one day its heart broke and everything was silent.

The years rolled by and dust settled thick on the desolate land of Chimerica. Then one day a hazy figure appeared on the distant horizon across the dunes of the Dream Mile. His footsteps quickened as he approached the old clocktower until he was in full flight, the sand spraying in his wake. As he ran he squinted skywards stealing a glance at the clock face, before stopping dead in his tracks. Behind his black mask his eyes focussed on the unmoving clock hands. He strained to hear the beating of the heart but there was only silence and a shiver of realisation raced down his spine.



Harlequin had returned, older and with enough wisdom to know that all was not well in his homeland. His final steps up to the base of the clocktower were filled with a gnawing anguish and a reluctance to accept what he already knew. He stood before the barred and bolted door which led to the inner clockworks of the tower. Chained to the portal hung a rust encrusted sign. Harlequin wiped of the thick grime with his diamond patterned sleeve and read the words - "Closed - Due to Broken Heart". There and then Harlequin decided that he must help his old friend. He was unsure of the risks and dangers involved in this task but he wasn't about to sit back while Chimerica crumbled. So with his fists clenched in determination Harlequin set forth with one all consuming purpose - to mend Chimerica's broken heart.

Game Play

The world of Chimerica is unique. Each of the lands that make up Chimerica are linked to each other, but the matrix is not linear. Some of the doors will always lead to the same world, but in other instances, the world that a door will lead to will be dependant upon how the switches are set. Mapping it could be a nightmare, but then, it is a dreamworld.

Harlequin has a certain amount of energy which is displayed as a vertical bar in the bottom left hand corner of the screen which will be depleted whenever he is hit with a projectile or touches an enemy.

Percentage Score

Each time that you successfully solve a puzzle, move onto a new level, find a piece of the heart or complete a part of the game, your percentage score will increase. When you leave a level the percentage score will be displayed on an intermission screen as well as any pieces of the heart that you



have found.

The Ultimate Aim

You must find the four broken parts of Chimerica's heart, take them to the level with bars, sheets and notes, and find the exit which has now become a heart.

Standard Joystick Controls

Joystick

Up
Up and right
Up and left
Down
Down and right
Down and left
Right
Left
Fire

Action

Jump up
Jump right
Jump left
Crouch
Crawl right
Crawl left
Run right
Run left
Shoot hearts

Keyboard Controls

Space	Pause/Unpause
H	Turns Space Hopper off
F1	Load a previously saved game position
F2	Save a game position
F10	Toggles between music and sound effects in the game.

The Amiga half meg version loads either the effects or music as necessary, and so a slight delay will occur before the game resumes.



Harlequin's Actions

Running

Harlequin can run left or right and will accelerate in these directions, which can be useful for attain-

ing large jumps.

Jumping

Harlequin retains any momentum he has when jumping, thus many varied heights and lengths of jump can be achieved. He can also change direction in mid-air.

Slope Actions

Sloping landscapes can be overcome very easily as Harlequin can climb these by facing into the slope and jumping forward, or slide down them by facing down the slope.

Swinging

Harlequin will find it useful to swing on ropes or hang on and travel down a rope at some points during the game. He can choose to jump from these or simply drop down. Push the joystick left or right to change the direction that Harlequin is facing when swinging. Pull down on the joystick to make Harlequin drop when swinging. Push up on the joystick to make Harlequin jump up, this is best done at the end of the arc of a swing in order to reach certain platforms for example.

Hanging

Hanging is similar to swinging but with no circular action to the movement.

Skidding

Some patches of ground are slippery, and Harlequin will skid along in the direction he was moving. He can only overcome the movement by jumping off the slippery area.

Jack in the Box Special Items

There are several Special Items which Harlequin can find hidden in 'Jack in the Boxes' around a level. They can be opened by standing in front of



them. Each item only lasts for a certain amount of time, so be careful! On some of the bonus objects, a timer will appear at the bottom right of the screen indicating how much time remains until the Special Item disappears.

Umbrella

This allows Harlequin to slow his descent and land safely by floating down a level and steering the umbrella left or right. When the Umbrella is activated a timer appears at the bottom right hand corner of the screen.

Space Hopper

This allows Harlequin to bounce around a level. He can use it to reach higher platforms or crush his enemies if he lands on them. When the Space Hopper is activated a timer appears at the bottom right hand corner of the screen.

Angel Fish

In this form, Harlequin is able to travel around under water. When the Angel Fish is activated a timer appears in the bottom right hand corner of the screen. You cannot have two angel fish bonuses at the same time.

Fireworks

Up to four rockets can be collected which will then circle Harlequin and protect him from enemies. These disappear after a while.

Heart

Gives extra fire power in the form of longer range missiles. Harlequin then fires red hearts rather than his standard pink ones. These will disappear after a certain time.



Burger

Refills Harlequin's energy bar.

Special Item Controls

Angel Fish

To transform from Harlequin into an Angel Fish - Pull the joystick down when in water. To transform from an Angel Fish back into Harlequin, pull the joystick down when Angel Fish is partly out of the water with a platform underneath. Left, right, up and down on the joystick moves the Angel fish around and the fire button shoot his hearts.

Space Hopper

To activate pull the joystick down and press the fire button. To de-activate press the H key or wait until the timer runs out. The Space Hopper is controlled via the joystick. Pushing up on the joystick will make the Space Hopper bounce higher, pulling down on the joystick will lessen the bounce. Left and right on the joystick makes the Space Hopper bounce left or right.

Umbrella

To activate, push up on the joystick and press the fire button. To de-activate, pull down on the joystick. Left and right on the joystick makes the Umbrella move left or right.

Continue Play Tokens

Tokens in the form of tea cups, teddy bears and sticks of rock can be found lying around the levels, also shooting certain pieces of background will cause tokens to fall until they hit a platform. If collected the tokens begin to fill the face of Harlequin at the bottom of the screen. When Harlequin's face is full he will not lose a life when all his energy has been depleted, but the face will have emptied and will require re-filling. When you die, a screen will appear saying 'Continue? Yes/No. Move the Joystick to choose and press fire to confirm.



Switches

Switches play an important part in Harlequin, they perform various functions, just what they do is up to you to discover. For example they may cause a platform to appear, switch on something or build something on another level, open a door to another level or remove a blockage thus allowing access to another part of the map. It is up to you to discover what each switch does.

Clue system

If Harlequin stands at certain places on a level a light bulb will appear above his head, this indicates that there is a clue here if it is required. Simply stand still when the light bulb appears and a clue will scroll down from the top of the screen. If you do not wish to see the clue simply move away from that spot as soon as the light bulb appears.

Load and Save

Because Harlequin is such a vast game which will take time and a lot of skill to complete, we have included a load and save facility. Press F1 to Load in a previously saved position and F2 to Save your position. Then please follow the on-screen instructions. There are six load/save positions for you to use. For both load and save you will be given the opportunity to cancel or continue the load/save. Move the joystick left or right to select either yes or no, and press fire to confirm. Moving the joystick up or down will increment or decrement the save/load positions.

Hints and Tips

Watch out for the Question Marks which appear momentarily on screen. They signify the presence of hidden credit tokens.

When falling a long distance use Brolly power just before you hit the ground, this will prevent you



from losing energy upon contact with the floor.

Do not eat all the burgers first time round. You may have to back-track a little and some extra energy will come in very handy later on.

Do not be disheartened by a wall or obstruction in your way, chances are there is a switch nearby which will remove it.

Always take a good deep breath before exploring underwater in Angel Fish form, remember you can come up for air at any time.

Explore! Some of the levels change through the game so always be on the look out for something new or different.

While you are on the Space Hopper you are invincible to the attacks of the baddies, so make full use of it's bouncing properties. You can attain huge jumps by leaping from moving platforms.

Any Problems?

If you have problems loading Harlequin, then return it to your retailer, or to Gremlin Graphics at the address on the packaging. If you have any questions relating to the game, then the Gremlin Graphics Helpline is available between the hours of 2.00 and 4.00 U.K. time Monday to Friday, on 0742 753 423.

Copyright Notice

Copyright 1992 Gremlin Graphics Software Limited. All Rights Reserved. This manual and the information contained on the floppy disks are copyrighted by Gremlin Graphics Software Limited. The owner of this product is entitled to use the product for his or her own personal use only. No one may transfer, give or sell any part of the manual, or the information on the disk without the prior permission of Gremlin Graphics Software Limited. Any person or persons reproducing any part of the program, in any media, for any reason, shall be guilty of copyright violation, and subject to civil liability and the discretion of the copyright holder.



INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Commodore Amiga

1. Mettez le disque du jeu Harlequin dans le lecteur implicite.
2. Branchez votre manette dans le point d'accès numéro 2.
3. Mettez votre ordinateur et votre moniteur en marche. Le jeu se chargera automatiquement.

Atari ST

1. Mettez le disque du jeu Harlequin dans le lecteur implicite.
2. Branchez votre manette dans le point d'accès numéro 1.
3. Mettez votre ordinateur et votre moniteur en marche. Le jeu se chargera automatiquement.

Protection

Avant la séquence de chargement, l'écran de protection du manuel apparaîtra. Plusieurs formes composées de cœurs seront affichées avec le numéro d'une page au-dessous. Vous devrez alors vous reporter à la page correspondante du manuel, où vous reconnaîtrez l'une de ces formes. Avec votre joystick, placez-vous sur la forme correspondant à celle du manuel. Appuyez sur le bouton feu si vous êtes sûr de votre choix. Si vous vous trompez, vous verrez apparaître une autre série de formes avec un autre numéro de page. Recommencez la procédure décrite ci-dessus. Si vous vous trompez deux fois, vous devrez redémarrer le jeu.

Scénario

Dans un coin reculé de l'imagination, il existe un monde fantastique, appelé Chimerica; amalgame vivant de rêves et de lointains souvenirs, créé dans l'unique but d'explorer et de découvrir. Durant des années, ce monde prospéra, alimenté par la meilleure énergie de toutes: l'émerveillement innocent d'un enfant. Le seul habitant de



Chimerica était un jeune garçon du nom d'Harlequin. Il passa les premières années de sa vie à assouvir sa curiosité en explorant les nombreux paysages étranges qui formaient son domaine. Aucun verrou ne lui barrait le chemin et chaque nouvelle porte conduisait à un nouveau territoire inexploré, prêt à accueillir ses premiers pas.

Du sommet du vieux clocher situé au centre de Chimerica, il passait ses après-midis à observer les splendides paysages qui s'étendaient autour de lui: les plaines sablonneuses de Dream Mile, les royaumes lointains de nuages qui flottaient comme par enchantement au-dessus de l'horizon et tout en bas, les merveilles architecturales des édifices.

Mais tous les enfants grandissent et Harlequin n'échappa pas à la règle. Bientôt, le monde fantastique dans lequel il vivait commença à perdre son attrait. Il s'était habitué à l'inhabituel et l'inattendu, qui étaient devenus pour lui une forme banale du quotidien. Ses pensées d'enfant insouciant avaient fait place à des préoccupations d'adulte. Il quitta le pays de son enfance pour partir à la recherche de richesses, de respect et d'une nouvelle vie...

En l'absence d'Harlequin, Chimerica sombra lentement dans un état de dégradation et le pays entra dans une ère de réalisme glacial. Tous ces endroits bizarres et merveilleux, qu'avait explorés Harlequin enfant, étaient maintenant infestés des pouvoirs de l'incrédulité, qui prenaient la forme de créatures déterminées à détruire l'imagination, les rêves, et Chimerica elle-même. Sans espoir de salut, la tristesse de Chimerica s'intensifia jusqu'au jour où son cœur se brisa et tout se tut.

Les années passèrent, et une épaisse couche de poussière se déposa sur la terre désolée de



Chimerica. Enfin, un jour, la silhouette indistincte d'un homme apparut dans l'horizon lointain, au-delà des dunes de Dream Mile. Les pas s'accéléraient à mesure que l'homme s'approchait du vieux clocher. Puis, il se mit à courir; le sable s'envolait dans son sillage. Tout en courant, il regardait vers le ciel, cherchant à voir l'horloge du clocher. Soudain, il s'arrêta net. Derrière son masque noir, il fixa les yeux sur les aiguilles immobiles de l'horloge. Il essaya d'entendre le battement du cœur de Chimerica mais seul le silence lui répondit. Il comprit, et sa découverte lui glaça le sang.

Harlequin était revenu, vieilli et ayant accumulé suffisamment de sagesse pour savoir que tout n'allait pas bien dans sa terre natale. Ses derniers pas vers le clocher furent accompagnés d'une angoisse insupportable et d'un refus à accepter ce qu'il savait déjà. Il resta devant la porte verrouillée qui conduisait à l'intérieur du clocher, là où se trouvaient les rouages de l'horloge. Un écriteau rongé par la rouille était attaché au portail. Harlequin essuya l'écriteau du revers de sa manche à losanges et lut l'inscription: "Fermé - En raison de cœur brisé."

C'est alors qu'Harlequin décida qu'il devait aider sa vieille amie. Il ignorait les dangers qui l'attendaient et les risques qu'il lui faudrait prendre, mais il ne pouvait pas rester sans rien faire et laisser Chimerica tomber en ruine. Les poings serrés, Harlequin se mit en route, résolu à réparer le cœur brisé de Chimerica.

Le Jeu



Le monde de Chimerica est unique. Chimerica est constituée de plusieurs territoires, reliés les uns aux autres, mais la matrice n'est pas linéaire. Certaines portes conduiront toujours au même territoire, mais parfois, une porte pourra conduire à des territoires différents, en fonction du réglage

des interrupteurs. Ce serait un cauchemar d'essayer de tracer la carte de Chimerica, mais après tout, n'est-ce pas un monde imaginaire?

De temps en temps, une Ampoule apparaîtra au-dessus de la tête d'Harlequin, pour indiquer qu'un message ou un indice apparaîtra en haut de l'écran si Harlequin reste à cet endroit pendant quelques secondes. Harlequin dispose d'une certaine quantité d'énergie, représentée par une barre verticale, au coin inférieur gauche de l'écran. Cette barre diminue chaque fois qu'il est touché par un projectile ou un ennemi.

Score Pourcentage

Chaque fois que vous réussissez à résoudre une énigme, à passer à un niveau suivant, à tuer un habitant de Chimerica, à trouver un morceau du cœur ou à terminer une partie du jeu, votre score pourcentage augmentera. Lorsque vous quittez un niveau, le score pourcentage apparaît sur un écran entracte, ainsi que les morceaux du cœur que vous avez trouvés.

L'Objectif Ultime

Vous devez trouver les quatre morceaux du cœur brisé de Chimerica, les emmener au niveau des mesures, des partitions et des notes, et trouver la sortie qui est maintenant devenue un cœur.

Commandes Standard Joystick

Joystick	Action
Haut	Harlequin saute
Haut et droite	Harlequin saute à droite
Haut et gauche	Harlequin saute à gauche
Bas	Harlequin s'accroupit
Bas et droite	Harlequin rampe vers la droite



Bas et gauche

Droite

Gauche

Feu

Harlequin rampe vers la gauche

Harlequin court vers la droite

Harlequin court vers la gauche

Harlequin tire des cœurs

Commandes Clavier

Barre d'Espace

H

F1

F2

F10

Pause/Reprise

Active le Ballon Sauter

Charge une position de jeu précédemment sauvegardée

Sauvegarde une position de jeu

F10 sert à activer/désactiver la musique et les effets sonores pendant le jeu. La

version 500 Ko Amiga charge soit les effets sonores soit la musique, en fonction de la situation. Un léger délai aura donc lieu avant que le jeu ne reprenne.

Fonctions d'Harlequin

Courir

Harlequin peut courir vers la gauche ou la droite. Il accélère sa course progressivement, ce qui peut être utile pour effectuer des sauts importants.

Sauter

Harlequin conserve son allure lorsqu'il saute. Il est donc possible d'effectuer des sauts à des hauteurs et des longueurs variées. Il peut aussi changer de direction lorsqu'il est en l'air.

Grimper/Descendre une Pente

Il est facile pour Harlequin de négocier les pentes. Il lui suffit de faire face à une pente ascendante et de sauter en avant pour grimper, ou de faire face à une pente descendante pour la descendre.



Se Balancer

Harlequin s'apercevra parfois qu'il est utile de se balancer à une corde ou de s'y accrocher et de la descendre. Il a le choix entre sauter ou simplement se laisser glisser. Poussez le joystick à gauche ou à droite pour changer la direction à laquelle fait face Harlequin pendant qu'il se balance. Tirez le joystick vers l'arrière pour qu'Harlequin lâche la corde pendant qu'il se balance. Poussez le joystick vers l'avant pour qu'Harlequin saute vers le haut. Ceci est particulièrement utile pour atteindre certaines plateformes par exemple.

Se suspendre

C'est une action similaire à se balancer, mais il n'y a pas de mouvement circulaire.

Déraper

Le sol est glissant à certains endroits et fera dérapier Harlequin dans la direction qu'il suivait. La seule façon d'échapper au dérapage est de sauter suffisamment loin pour éviter la zone glissante.

Objets Spéciaux de Boîtes Surprise

Harlequin trouvera plusieurs Objets Spéciaux, cachés dans des "Boîtes Surprise", éparpillées sur chaque niveau. Pour ouvrir ces boîtes, il suffit de se tenir devant elles. Chaque objet n'est valide que pendant un certain temps, alors faites attention! Dans certains cas, un chrono apparaîtra au coin inférieur droit de l'écran pour indiquer le temps qu'il reste avant que l'Objet Spécial ne disparaisse.

Parapluie

Il permet à Harlequin de ralentir sa descente et d'atterrir en douceur en se laissant flotter vers le



sol et en dirigeant le parapluie à gauche ou à droite. Lorsque le Parapluie est activé, un chrono apparaît au coin inférieur droit de l'écran.

Ballon Sauteur

Il permet à Harlequin de faire des bonds. Grâce à lui, Harlequin peut atteindre des plateformes élevées ou écraser des ennemis s'il atterrit sur eux. Lorsque le Ballon Sauteur est activé, un chrono apparaît au coin inférieur droit de l'écran.

Ange de Mer

Sous cette forme, Harlequin peut se déplacer sous l'eau. Lorsque l'Ange de Mer est activé, un chrono apparaît au coin inférieur droit de l'écran.

Feux d'Artifice

Vous pouvez ramasser jusqu'à quatre fusées. Celles-ci entourent Harlequin et le protègent contre ses ennemis. Elles disparaissent au bout d'un moment.

Cœur

Il donne une puissance de tir supplémentaire sous forme de missiles à longue portée. Harlequin tire alors des cœurs rouges au lieu des cœurs roses habituels. Ces cœurs rouges disparaissent au bout d'un certain temps.

Hamburger

La barre d'énergie d'Harlequin revient au maximum.

Objets Spéciaux - Commandes Joystick**Ange de Mer**

Pour transformer Harlequin en Ange de Mer: tirez le joystick vers l'arrière lorsqu'Harlequin est dans l'eau. Pour qu'Harlequin reprenne son apparence normale: tirez le joystick vers l'arrière lorsque l'Ange de Mer est partiellement hors de l'eau et



qu'il y a une plateforme dessous. Poussez le joystick vers l'avant, vers la gauche, vers la droite, ou tirez-le vers l'arrière pour déplacer l'Ange de Mer. Appuyez sur le bouton feu pour qu'il tire des cœurs. Vous ne pouvez pas avoir deux bonus "ange de mer" en même temps.

Ballon Sauteur

Pour l'activer, tirez le joystick vers l'arrière et appuyez sur le bouton feu. Pour le désactiver, appuyez sur la touche H ou attendez que le temps du chrono soit écoulé. Le Ballon Sauteur est commandé par le joystick. Si vous poussez le joystick vers l'avant, le Ballon Sauteur fait des sauts plus élevés. Si vous tirez le joystick vers l'arrière, les sauts seront moins élevés. Si vous poussez le joystick vers la gauche ou la droite, le Ballon Sauteur rebondira à gauche ou à droite.

Pépin

Pour l'activer, poussez le joystick vers l'avant et appuyez sur le bouton feu. Pour le désactiver, tirez le joystick vers l'arrière. Si vous poussez le joystick vers la gauche ou la droite, le Parapluie se déplacera vers la gauche ou la droite.

Bons pour continuer le jeu

Sur chaque niveau, vous trouverez des bons, sous forme de tasses à thé, d'ours en peluche et de sucres d'orge. De plus, si vous tirez sur certains endroit du paysage, vous ferez tomber des bons jusqu'à la prochaine plateforme. Si vous ramassez les bons, ils commenceront à remplir le visage d'Harlequin situé au bas de l'écran. Lorsque le visage d'Harlequin est plein, il ne perd pas de vie quand il ne lui reste plus d'énergie. Cependant, son visage se vide et il faudra le remplir à nouveau de bons. Lorsque vous mourrez, un écran apparaîtra pour vous demander si vous voulez continuer. Sélectionnez la bonne



réponse en déplaçant le joystick et appuyez sur feu pour confirmer.

Interrupteurs

Les interrupteurs jouent un rôle important dans Harlequin. Ils peuvent remplir différentes fonctions mais c'est à vous de découvrir lesquelles. Par exemple, ils peuvent faire apparaître une plateforme, activer quelque chose ou construire quelque chose sur un autre niveau, ouvrir une porte conduisant à un autre niveau ou enlever un obstacle pour vous permettre d'accéder à une autre partie de la carte. C'est à vous de découvrir le rôle de chaque interrupteur.

Indice

Si Harlequin se trouve à certains endroits d'un niveau, une ampoule apparaîtra au-dessus de sa tête. Cela indique la présence d'un indice à cet endroit. Si vous ne bougez pas quand l'ampoule apparaît, un message indice se déroulera à partir du haut de l'écran. Si vous ne voulez pas voir l'indice, il vous suffit de vous éloigner de l'endroit dès que l'ampoule apparaît.

Charger et Sauvegarder

Harlequin est un très grand jeu et il faut beaucoup de temps et d'adresse pour arriver à la fin. Nous vous offrons donc la possibilité de sauvegarder et charger vos parties. Appuyez sur F1 pour Charger une position précédemment sauvegardée et sur F2 pour sauvegarder votre position. Suivez ensuite les instructions à l'écran. Vous avez à votre disposition six positions charger/



sauvegarder (load/save). Pour charger comme pour sauvegarder, vous aurez la possibilité d'annuler l'ordre (cancel) ou de continuer à charger/sauvegarder. Poussez le joystick vers la gauche ou la droite pour sélectionner oui ou non, et appuyez sur feu pour confirmer. Poussez le joystick vers

l'avant ou tirez-le vers l'arrière pour passer à la position charger/sauvegarder suivante ou précédente.

Trucs utiles

Attention aux points d'interrogation qui apparaissent de temps en temps sur l'écran. Ils indiquent la présence de bons cachés.

Lorsque vous vous laissez tomber de haut, utilisez le Parapluie juste avant de toucher le sol. Ceci vous permettra de ne pas perdre d'énergie en arrivant à terre. Ne mangez pas tous les hamburgers la première fois que vous passez. Il est possible que vous soyez obligé de retourner en arrière et vous serez bien content de trouver de l'énergie supplémentaire.

Ne vous découragez pas à la vue d'un mur ou d'un obstacle qui vous empêche de passer. Il y a de grandes chances qu'un interrupteur proche vous permette de le supprimer. N'oubliez pas de prendre votre souffle avant de partir explorer sous l'eau sous la forme d'un Ange de Mer. Vous pouvez toujours remonter à la surface pour reprendre votre respiration. Explorez! Certains niveaux changent pendant le jeu. Soyez donc toujours à la recherche de quelque chose de nouveau ou de différent. Lorsque vous êtes sur le Ballon Sauteur, vous êtes invincible aux attaques des méchants. Profitez donc de ses qualités de Sauteur. Vous pouvez faire des bonds de géant en sautant à partir de plateformes mobiles. C'est particulièrement utile lorsque vous rencontrez les Jongleurs Fous.

En cas de problème

Si vous avez des difficultés pour charger Harlequin, renvoyez-le à votre revendeur ou à Gremlin Graphics à l'adresse donnée sur le paquet. Si vous avez des questions à propos du jeu, la ligne



spéciale d'assistance Gremlin Graphics est ouverte de 14.00 à 16.00 heure du Royaume-Uni du Lundi au Vendredi, au 0742 753 423.

Droits D'auteur

Copyright 1992 Gremlin Graphics Software Limited. Tous droits réservés. Ce manuel et l'information contenue sur les disques souples sont sous droits d'auteur au compte de Gremlin Graphics Software Limited. Le propriétaire de ce produit est habilité à utiliser le produit pour son utilisation personnelle seulement. Personne ne peut transférer, donner ou vendre une partie du manuel ou de l'information sur disques sans l'autorisation préalable de Gremlin Graphics Software Limited. Toute personne ou personnes qui reproduit quelque partie que ce soit du programme sous quelque forme que ce soit, à n'importe quelle fin, sera coupable de violation de droits d'auteur et sera l'objet de poursuites civiles à la discrétion du détenteur des droits d'auteur.



ISTRUZIONI DI CARICAMENT DI GIOCO

Commodore Amiga

1. Inserire il dischetto del gioco Harlequin nel drive di default.
2. Collegare il joystick alla porta numerata 2.
3. Accendere il computer e il monitor. Il gioco verrà automaticamente caricato.

Atari ST

1. Inserire il dischetto del gioco Harlequin nel drive di default.
2. Collegare il joystick alla porta numerata 1.
3. Accendere il computer e il monitor. Il gioco verrà automaticamente caricato.

Protezione

Prima della sequenza di caricamento, apparirà lo schermo di protezione del manuale. Verranno visualizzati una serie di raffigurazioni a forma di cuore con, disotto, il numero di una pagina. Ora devi andare a quella pagina del manuale che avrà una di quelle raffigurazioni che appaiono sullo schermo. Ora muovi il tuo joystick verso quella raffigurazione sullo schermo che corrisponde a quella della pagina del manuale. Quando sei sicuro di aver scelto la giusta raffigurazione, premi il pulsante fuoco. Se sbagli, apparirà un'altro schermo di raffigurazioni ed un differente numero di pagina. Deve essere ripetuta la stessa procedura descritto sopra. Se, dopo due tentativi, fallisci ancora, il gioco richiede di essere ricaricato.

Scenario

In un lontano angolo dimenticato della grande distesa dell'immaginazione, c'è un mondo fantastico chiamato Chimerica, un vivo e pulsante amalgama di sogni e memorie passate concepito al solo scopo dell'esplorazione e della scoperta. Per



anni esso è fiorito e ha prosperato mosso dalla massima energia conosciuta - l'innocente meraviglia di un bambino. L'unico abitante di Chimerica era un ragazzo di nome Harlequin. Egli aveva trascorso i suoi primi anni soddisfacendo la sua curiosità esplorando le tante terre bizzarre che egli considerava la sua casa. Nessun chiavistello gli sbarrava la strada e ogni nuova porta lo conduceva ad un nuovo inesplorato territorio pronto ad accogliere i suoi passi.

Dal suo osservatorio in cima alla vecchia torre dell'orologio nel centro di Chimerica egli passava i pomeriggi a scrutare le meravigliose terre circostanti - le pianure sabbiose del Dream Mile (Miglio dei Sogni), i regni di nuvole lontane fluttuanti come per magia sull'orizzonte e le meraviglie architettoniche degli edifici giù in basso.

Ma tutti i bambini crescono e Harlequin non faceva eccezione. Presto il mondo fantastico in cui viveva cominciò a perdere interesse. Egli si era abituato all'insolito e all'inaspettato, e questi erano diventati ormai una forma consueta della normalità quotidiana. I suoi pensieri cominciavano a passare da quelli di un ragazzino spensierato a quelli di un adulto. E così egli lasciò la casa della sua infanzia andando alla ricerca di ricchezze, di rispetto e di una nuova vita...

Nell'assenza di Harlequin, Chimerica cadde lentamente in uno stato di abbandono e la terra entrò in un'era di fredda realtà. Tutte quelle strane e meravigliose sale che Harlequin aveva esplorato da ragazzo vennero infestate dalle potenze dello

scetticismo che prendevano la forma di creature intente alla distruzione dell'immaginazione, dei sogni e della stessa Chimerica. E così, senza alcuna prospettiva di salvezza, la tristezza di Chimerica divenne più profonda fino a che un



giorno il suo cuore si spezzò e tutto cadde nel silenzio. Passarono gli anni e la polvere si fece spesso sulla desolata terra di Chimerica. Poi un giorno, una figura incerta apparve sul lontano orizzonte sopra le dune del Dream Mile. I suoi passi acceleravano mano a mano che si avvicinava alla vecchia torre dell'orologio, e poi si mise a correre sollevando una scia di sabbia. Mentre correva, gettò uno sguardo fugace sul quadrante dell'orologio e si fermò di colpo. Dietro la sua maschera nera gli occhi si appuntarono sulle lancette immobili dell'orologio. Cercò di ascoltare i battiti del cuore ma c'era solo silenzio ed un brivido di consapevolezza gli percorse la spina dorsale.

Harlequin era tornato, più vecchio e con la saggezza sufficiente a capire che le cose non andavano nella sua terra natale. Gli ultimi passi verso la base della torre erano pieni di angoscia e di riluttanza ad accettare ciò che già sapeva. Ristette davanti alla porta sprangata che portava ai meccanismi dell'orologio della torre. Incatenato al portone pendeva un cartello incrostato di ruggine. Harlequin tolse lo spesso strato di sporco con la sua manica a scacchi e lesse - "Chiuso Per Crepacuore".

E fu allora che Harlequin decise di aiutare il suo vecchio compagno. Egli non sapeva dei rischi e dei pericoli che il compito comportava, ma non sarebbe certo stato lì a guardare mentre Chimerica si disfaceva. E così, con i pugni serrati con determinazione, Harlequin ripartì con un solo scopo in mente - riparare il cuore infranto di Chimerica.

IL GIOCO

Il mondo di Chimerica è unico. Ognuna delle terre che compongono Chimerica è collegata all'altra, ma la matrice non è lineare. Alcune delle porte conducono sempre allo stesso mondo, ma in altri casi, il mondo cui quella porta conduce dipende da



come sono impostati gli interruttori. Farne una mappa può essere un incubo, ma in fondo si tratta di un mondo di sogni.

In alcuni punti del gioco, sulla testa di Harlequin apparirà una Lampadina ad indicare che se egli rimane lì per qualche secondo, apparirà un indizio o un messaggio in cima allo schermo. Harlequin dispone di una certa quantità di energia che appare come una barra verticale nell'angolo basso a sinistra dello schermo, e che si consuma ogni volta che viene colpito da un proiettile o quando tocca un nemico.

Percentuale Punteggio

Ogni volta che riesci a risolvere un rompicapo, che passi ad un nuovo livello, che uccidi un abitante di Chimerica, che trovi un pezzo del cuore o che completi una parte del gioco, la percentuale del tuo punteggio aumenta. Quando esci da un livello, la percentuale del punteggio viene illustrata su una videata di intervallo unitamente ai pezzi di cuore che sei riuscito a trovare.

Lo Scopo Ultimo

Tu devi trovare i quattro frammenti del cuore di Chimerica, portarli al livello con le barrette, i fogli e le note, e trovare l'uscita che adesso è diventata un cuore.

Controlli Joystick Standard

Joystick

Su

Su e a destra

Su e a sinistra

Giù

Giù e a destra

Giù e a sinistra

Destra

Sinistra

Azione

Harlequin salta in su

Harlequin salta a destra

Harlequin salta a sinistra

Harlequin Accoscia

Harlequin Striscia a destra

Harlequin Striscia a sinistra

Harlequin corre a destra

Harlequin corre a sinistra



Fuoco Harlequin spara cuori

Controlli Tastiera

Barra Spaziatrice Pausa/Ripresa

H Disattiva Space Hopper

F1 Carica una posizione di gioco salvata prima

F2 Salva una posizione di gioco

F10 Nel gioco, F10 alterna tra la musica e gli effetti sonori. La versione Amiga metà meg carica, se necessario, sia gli effetti sonori che la musica ma ciò causerà un leggero ritardo prima che il gioco ricominci.

Azioni di Harlequin

Corsa

Harlequin può correre a sinistra o a destra e accelera in queste direzioni, il che può risultare utile per fare grossi salti.

Salto

Quando salta, Harlequin mantiene l'abbrivio che aveva, riuscendo quindi a saltare a diverse altezze e lunghezze. Inoltre, può cambiare direzione al volo.

Azione su Pendio

Panorami con pendii si affrontano facilmente poiché Harlequin li può salire mettendosi davanti al pendio e saltando in avanti, oppure li può discendere mettendosi rivolto alla discesa.

Oscillare

Harlequin può trovare utile oscillare sulle corde oppure rimanere appeso e scivolare giù in certi punti del gioco. Egli può scegliere di saltare da queste oppure solo di lasciarsi cadere. Per cambiare la direzione verso cui è rivolto sulla corda, spingi il joystick a sinistra o a destra.



Quando vuoi farlo saltare giù dalla corda, tira indietro il joystick. Quando vuoi che Harlequin salti in su, spingi in avanti il joystick. Questa mossa viene meglio alla fine di un arco di oscillazione, per esempio per raggiungere delle piattaforme.

Appendere

Questo è simile ad oscillare ma senza l'azione circolare del movimento.

Scivolare

Alcuni tratti del terreno sono scivolosi e Harlequin scivolerà nella direzione verso cui si muove senza poter far altro che saltare via dalla zona scivolosa.

Scatole a Sorpresa con Oggetti Speciali

Vi sono diversi Oggetti Speciali che Harlequin può trovare nascosti nelle Scatole a Sorpresa in un livello. Queste si possono aprire standoci davanti. Ogni Oggetto dura solo un dato periodo di tempo, per cui stai attento. Su alcuni degli oggetti premio, apparirà un timer in basso a destra sullo schermo per indicare quanto tempo rimane prima che l'Oggetto Speciale scompaia.

Ombrello

Questo permette ad Harlequin di rallentare la discesa e di atterrare sano e salvo fluttuando giù per un livello e manovrando l'ombrello a destra o a sinistra. Quando l'Ombrello viene attivato, nell'angolo basso a destra sullo schermo appare un timer.

Space Hopper

Questo permette ad Harlequin di rimbalzare in giro per un livello.



Egli lo può usare per arrivare su piattaforme più alte o per schiacciare i nemici se gli salta addosso. Quando lo Space Hopper viene attivato, nell'angolo basso a destra sullo schermo appare un timer.

Pesce Angelo

Sotto questo aspetto, Harlequin può muoversi sott'acqua. Quando il Pesce Angelo viene attivato, nell'angolo basso a destra sullo schermo appare un timer. Non puoi avere contemporaneamente due bonus-squatina.

Fuochi Artificiali

Si possono raccogliere fino a quattro razzi che poi vanno attorno ad Harlequin e lo proteggono dai nemici. Dopo un po', però, questi scompaiono.

Cuore

Fornisce altra potenza di fuoco nella forma di missili a più lunga gittata. Harlequin spara, quindi, cuori rossi anziché i normali rosa. Dopo un po', però, questi scompaiono.

Amburgher

Ricarica la barra di energia di Harlequin.

Controlli Joystick per Oggetti Speciali:**Pesce Angelo**

Per trasformare Harlequin in Pesce Angelo - Tira indietro il joystick quando sei in acqua. Per ritornare ad essere Harlequin, tira indietro il joystick quando il Pesce Angelo è parzialmente fuori dall'acqua con una piattaforma sotto. Sinistra, destra, su e giù sul joystick muovono il Pesce Angelo in giro e il bottone di Fuoco spara i suoi cuori.

Space Hopper

Per attivare, tira indietro il joystick e premi il bottone di Fuoco. Per disattivare, premi il tasto H o aspetta fino a che il timer si esaurisce. Lo Space Hopper si controlla con il joystick. Spingendo in avanti la Space Hopper salta più in alto, mentre tirando indietro il rimbalzo è minore. Sinistra e



destra fanno rimbalzare rispettivamente a sinistra o a destra.

Ombrello

Per attivare, spingi avanti il joystick e premi il bottone di Fuoco. Per disattivare, tira indietro il joystick. Sinistra e destra fanno muovere l'Ombrello rispettivamente a sinistra o a destra.

Gettoni per Continuare

Gettoni sotto forma di tazze di thè, orsacchiotti e zucchero candito si possono trovare sparsi per i livelli, inoltre sparando a certi fondali si fanno cadere dei gettoni su una piattaforma. Se vengono raccolti, questi gettoni fanno riempire la faccia di Harlequin in basso sullo schermo. Quando la faccia è completa, Harlequin non perderà una vita quando esaurisce l'energia, ma la faccia si sarà svuotata e occorre riempirla di nuovo. Quando muori apparirà uno schermo con la scritta, continui? Si/No. Per scegliere muovi il joystick e premi fuoco per confermare la tua decisione.

Interruttori

Gli interruttori hanno un ruolo importante in Harlequin eseguendo varie funzioni, ma cosa facciano esattamente lo devi scoprire da te. Per esempio, possono far apparire una piattaforma, accendere qualcosa o costruire qualcosa in un altro livello, aprire una porta verso un altro livello, oppure togliere un blocco permettendo l'accesso ad un'altra parte della mappa. Sta a te scoprire a che serve ogni interruttore.

Sistema di Indizi

Se Harlequin sta fermo in certi posti di un livello, sulla testa appare una lampadina che indica che qui vi è un indizio, se serve. Basta stare fermo quando appare la lampadina e un indizio comincerà a scorrere dall'alto dello schermo. Se non vuoi vedere l'indizio, basta andar via da quel

punto non appena appare la lampadina.

Carica e Salva

Poiché Harlequin è un gioco talmente ampio da prendere molto tempo e abilità per completarlo, è stata inclusa una funzione di Carica e Salva. Premi F1 per Caricare una posizione salvata in precedenza e F2 per Salvare la posizione. Poi segui le istruzioni sullo schermo. A tua disposizione ci sono sei posizioni di carica/salva. Sia per il carica che per il salva, ti sarà dato l'opportunità di cancellare o continuare il carica/salva. Muovi il joystick a destra o a sinistra per selezionare Sì o No e premi fuoco per confermare la tua decisione. Lo spostamento del joystick all'insù o all'ingìu aumenterà o diminuirà le posizioni del carica/salva.

Suggerimenti e Consigli

Stai attento ai Punti Interrogativi che appaiono momentaneamente sullo schermo. Questi significano la presenza di gettoni di credito nascosti.

Quando cadi a lungo usa la potenza dell'Ombrello prima di toccare terra. Questo ti impedisce di perdere energia quando vieni a contatto col pavimento.

Non mangiare tutti gli amburgher la prima volta. Potresti dover tornare un po' e dell'altra energia potrebbe essere utile più avanti.

Non farti scoraggiare da muri o altre ostruzioni sul percorso. Molto spesso potrebbe esserci un interruttore lì vicino che te li toglie di mezzo.

Respira sempre profondamente prima di andare ad esplorare sottacqua come Pesce Angelo. Ricordati che puoi affiorare per respirare in qualunque momento.

Esplora! Alcuni dei livelli cambiano durante il



gioco, per cui stai sempre in guardia per qualcosa di nuovo o di diverso.

Quando sei sullo Space Hopper sei invulnerabile agli attacchi dei cattivi, per cui approfitta delle sue proprietà di rimbalzo.

Puoi realizzare enormi salti buttandoti da piattaforme mobili. Particolarmente utile quando incontri i Giocolieri Pazzi.

Eventuali problemi?

Se incontrate dei problemi nel caricare Harlequin, riportate la confezione al vostro rivenditore o inviatela alla Gremlin Graphics, all'indirizzo indicato sulla scatola. Se desiderate dei chiarimenti sul gioco, contattate la Gremlin Graphics Helpline dalle 14 alle 16 ore inglesi, lunedì-venerdì, allo 0742 753 423.

Avviso di Copyright

Copyright 1992 Gremlin Graphics Software Limited. Tutti i diritti riservati. I copyright di questo manuale e delle informazioni contenute sui dischetti sono di proprietà della Gremlin Graphics Software Limited. Il proprietario di questo prodotto ha diritto ad utilizzare lo stesso solamente per uso personale. E' proibito trasferire, cedere o vendere qualsiasi parte dell'autorizzazione della Gremlin Graphics Software Limited. La riproduzione di qualsiasi parte del programma, su qualunque dispositivo e per qualsiasi motivo verrà considerata violazione dei copyright e la/e persona/e in questione sarà/saranno soggetta/e a responsabilità civili e alla discrezione del proprietario dei copyright.

LADEN DES PROGRAMMS

Commodore Amiga

1. Legen Sie Ihre Harlequin Diskette in das Laufwerk Ihres Computers.
2. Schließen Sie Ihren Joystick am Port Nr.2 an.
3. Schalten Sie Ihren Computer und den Bildschirm an. Das Spiel wird nun automatisch geladen.

Atari ST

1. Legen Sie Ihre Harlequin Diskette in das Laufwerk Ihres Computers.
2. Schließen Sie Ihren Joystick am Port Nr. 1 an.
3. Schalten Sie Ihren Computer und den Bildschirm an. Das Spiel wird nun automatisch geladen.

Kopierschutz

Vor der Ladefolge erscheint der "Handbuchschatz-Bildschirm", der einige herzförmige Bilder mit einer Seitenzahl darunter aufführt. Du mußt nun die entsprechende Seite im Handbuch aufschlagen, auf der Du eines der auf dem Bildschirm gezeigten Bilder entdecken wirst. Ziehe nun den Zeiger auf Deinem Bildschirm auf das entsprechende Bild und drücke den Feuerknopf, wenn Du Dir sicher bist, daß Du das richtige Bild gewählt hast. Solltest Du dabei einen Fehler begehen, erscheint ein neuer Bildschirm mit Bildern und einer anderen Seitenzahl. Wiederhole dann einfach den oben beschriebenen Vorgang. Nach zwei erfolglosen Versuchen muß das Spiel jedoch erneut gebootet werden.

Szenario

In einem weit entfernten, vergessenen Winkel des großen Reiches der Phantasie liegt das wunderbare Land Chimerica. Diese lebende, atmende Mischung aus Träumen und fernen

Erinnerungen wurde einzig zu dem Zweck geschaffen, erforscht und entdeckt zu werden. Jahrelang wuchs und gedieh dieses Land, angetrieben von der stärksten Energiequelle, die es gibt - dem unschuldigen Staunen eines Kindes. Chimericas einziger Bewohner war ein kleiner Junge namens Harlequin. Seine frühe Kindheit verbrachte er damit, die vielen seltsamen Länder zu erforschen, die seine Heimat waren. Kein Weg war ihm verschlossen, und jede neue Tür führte in ein weiteres, unbekanntes Gebiet, in das er als erster seinen Fuß setzte.

Er vertrieb sich die Nachmittage auf seinem Aussichtspunkt oben im alten Uhrenturm, genau im Mittelpunkt Chimericas, von wo aus er das herrliche Land um sich herum überblicken konnte: die sandigen Ebenen der Traummeile, weit entfernte Wolkenkönigreiche, die majestätisch über den Horizont glitten, und die architektonischen Wunder der Gebäude weit unter sich.

Aber alle Kinder werden einmal erwachsen, und Harlequin war keine Ausnahme. Schon bald begann die phantastische Welt, in der er lebte, ihren Reiz für ihn zu verlieren. Er hatte sich an das Außergewöhnliche und Unerwartete gewöhnt, und sie waren nur noch ein Ausdruck der alltäglichen Normalität für ihn. Seine Gedanken wandelten sich von denen eines sorglosen Kindes zu denen eines Erwachsenen. Er verließ das Land seiner Kindheit, um Reichtum, Respekt und ein neues Leben zu finden . . .

Nachdem Harlequin nicht mehr da war, wurde Chimerica langsam baufällig und trat in ein Zeitalter der kalten Wirklichkeit ein. All die seltsamen und wunderbaren Räume, die Harlequin als Junge erforscht hatte, wurden von den Mächten des Unglaubens eingenommen, die sich in Wesen verwandelten, deren Ziel die Zerstörung von Phantasie, Träumen und Chimerica selbst war. Als nun Chimerica keine Hoffnung auf Erlösung mehr sah, wurde es immer trauriger, bis eines Tages sein Herz

zerbrach und alles still wurde.

Die Jahre vergingen, und dicke Staubschichten bedeckten das verlassene Land Chimerica. Dann erschien eines Tages eine undeutliche Gestalt am fernen Horizont, jenseits der Dünen der Traummeile. Seine Schritte wurden schneller, als er sich dem alten Uhrenturm näherte, bis er so schnell rannte, daß der Sand in großen Wolken hinter ihm aufstob. Im Laufen schielte er nach oben, um einen Blick auf das Ziffernblatt zu werfen, und blieb wie versteinert stehen. Hinter seiner schwarzen Maske richtete er die Augen auf die unbeweglichen Zeiger der Uhr. Er strengte seine Sinne an, um den Herzschlag zu hören, aber alles blieb still, und er erschauerte, als er erkannte, was geschehen war.

Harlequin war zurückgekehrt, älter und verständig genug, um zu sehen, daß mit seiner Heimat etwas nicht stimmte. Seine letzten Schritte bis zum Uhrenturm waren von nagender Angst und der Weigerung erfüllt, zu akzeptieren, was er bereits wußte. Er stand vor der verschlossenen und verriegelten Tür, die zum Uhrwerk des Turms führte. Dort hing an einer Kette ein verrostetes Schild. Harlequin rieb mit seinem diamantenbesetzten Ärmel die dicke Rostschicht ab und las die Worte: "Geschlossen - Wegen gebrochenen Herzens".

Harlequin beschloß auf der Stelle, daß er seinem alten Freund helfen mußte. Er war zwar nicht sicher, welche Risiken und Gefahren mit dieser Aufgabe verbunden waren, aber er würde sich nicht einfach zurücklehnen und zusehen, wie Chimerica zugrunde ging. Und so machte sich Harlequin mit vor Entschlossenheit geballter Faust auf, um dieses eine Ziel zu erreichen - Chimericas gebrochenes Herz zu heilen.

Das Spiel

Die Welt Chimericas ist einzigartig. Alle Länder, aus denen Chimerica besteht, sind miteinander verbunden, aber nicht nach

einem linearen Prinzip. Einige Türen führen immer in dieselbe Welt, bei anderen hängt es jedoch von der Stellung der Schalter ab, in welche Welt diese Tür führt. Eine Karte herzustellen wäre ein Alptraum, aber dafür ist es schließlich eine Traumwelt.

An bestimmten Punkten während des Spiels erscheint über Harlequins Kopf eine Glühlampe, die anzeigt, daß ein Hinweis oder eine Nachricht oben auf dem Bildschirm erscheinen wird, wenn Harlequin einige Sekunden lang dort stehenbleibt. Harlequin hat eine bestimmte Energiemenge zur Verfügung, die als vertikale Leiste unten links auf dem Bildschirm angezeigt wird. Ein Teil dieser Energie erschöpft sich jedesmal, wenn er von einem Geschöß getroffen wird oder einen Gegner berührt.

Prozentpunktzahl

Jedesmal, wenn Du ein Rätsel löst, zu einem neuen Level weitergehst, einen Bewohner Chimericas tötest, ein Stück des Herzens findest oder einen Teil des Spiels abschließt, erhöht sich Deine Prozentpunktzahl, die unten rechts auf dem Bildschirm angezeigt wird. Sobald Du einen Level verläßt, werden die Prozentpunktzahl sowie alle Teile des Herzens, die Du bisher gefunden hast, auf einem Zwischenbildschirm aufgeführt.

Das Eigentliche Ziel

Du mußt die vier auseinandergebrochenen Teile von Chimericas Herz finden, sie zum Level mit den Taktstrichen, Blättern und Noten bringen und den Ausgang finden, der jetzt herzförmig ist.

Standardsteuerungen für den Joystick

Joystick	Handlung
Hoch	Springt
Hoch und rechts	Harlequin springt nach rechts
Hoch und links	Harlequin springt nach links
Runter	Harlequin kauert

Runter und rechts Harlequin kriecht nach rechts

Runter und links Harlequin kriecht nach links

Rechts Harlequin läuft nach rechts

Links Harlequin läuft nach links

Feuer Harlequin schießt mit Herzen

Tastatur-Steuerungen

Leertaste Unterbrechen/Weiterspielen

H Schaltet den "Space Hopper" aus

F1 Vorher gesicherte Spielposition laden

F2 Spielposition sichern

F10 Während des Spiels schaltet F10 zwischen Musik und Soundeffekten. Der Amiga-512K dagegen lädt entweder Musik oder Soundeffekte, jedoch nicht beide gleichzeitig. Es kommt daher zu einer kleinen Verzögerung, bevor das Spiel weiterläuft.

Harlequins Handlungen

Laufen

Harlequin kann nach links oder rechts laufen und dabei beschleunigen, was besonders für große Sprünge nützlich sein kann.

Springen

Da Harlequin beim Springen nicht an Schwung verliert, kann er verschiedene Höhen und Strecken mit Sprüngen überwinden. Er kann außerdem in der Luft die Richtung wechseln.

Hänge überwinden

Auf- oder absteigende Landschaften können sehr leicht überwunden werden. Harlequin kann hinaufklettern, indem er sich dem Hang zuwendet und springt, oder hinunterrutschen, indem er den Hang hinabblickt.

Schwingen

An einigen Stellen im Spiel kann es für Harlequin nützlich sein, sich an einem Seil vorwärtszuschwingen oder daran herunterzuklettern. Er kann entweder vom schwingenden Seil abspringen oder sich einfach fallenlassen. Ziehe den Joystick nach links oder rechts, um die Schwungrichtung zu verändern. Soll Harlequin sich aus dem Schwung fallenlassen, ziehe den Joystick nach unten. Für einen Sprung nach oben den Joystick, am besten am Endpunkt des Schwungs, nach oben ziehen, damit Harlequin zum Beispiel bestimmte Plattformen erreichen kann.

Hängen

Das Hängen ähnelt dem Schwingen, aber es gibt keine kreisförmigen Bewegungen.

Schlittern

Einige Stellen am Boden sind rutschig. Harlequin schlittert darauf in der Richtung entlang, in die er sich vorher bewegt hat. Dieses Schlittern kann nur durch einen Sprung von der rutschigen Stelle angehalten werden.

Schachtelteufel-Sondergegenstände

Es gibt verschiedene Sondergegenstände, die Harlequin auf jeder Ebene in "Schachtelteufeln" finden kann. Diese können geöffnet werden, wenn man davor steht. Aber paß auf, Du hast jeden Gegenstand nur für einen bestimmten Zeitraum! Bei einigen der Bonus-Objekte erscheint unten rechts auf dem Bildschirm eine Anzeige, die angibt, wieviel Zeit noch bleibt, ehe der Sondergegenstand verschwindet.

Regenschirm

Damit kann Harlequin einen Fall abbremsen und sicher landen, indem er den Regenschirm nach links oder rechts steuert, um zu einem tieferen Level zu schweben. Sobald der Regenschirm

aktiviert ist, erscheint unten rechts auf dem Bildschirm eine Zeitanzeige.

Space-Hopper

Damit kann Harlequin auf einem Level herumspringen. Er kann damit höhere Plattformen erreichen oder seine Gegner plattwalzen, indem er auf ihnen landet. Sobald der "Space Hopper" aktiviert ist, erscheint unten rechts auf dem Bildschirm eine Zeitanzeige.

Engelfisch

In dieser Form kann sich Harlequin unter Wasser fortbewegen. Sobald der Engelfisch aktiviert ist, erscheint unten rechts auf dem Bildschirm eine Zeitanzeige.

Feuerwerk

Es können bis zu vier Raketen gesammelt werden, die Harlequin dann umkreisen und ihn somit vor seinen Gegnern schützen. Nach einer Weile verschwinden die Raketen wieder.

Herz

Gibt Extra-Feuerkraft in der Form von Raketen mit größerer Reichweite. Harlequin schießt dann mit roten Herzen anstatt mit den normalen rosafarbenen. Nach einer bestimmten Zeit verschwinden die roten Herzen wieder.

Burger

Füllt Harlequins Energieleiste wieder auf.

Joystick-Steuerungen für die Sondergegenstände

Engelfisch

Um Harlequin in einen Engelfisch zu verwandeln, einfach im Wasser den Joystick nach unten ziehen. Zur Rückverwandlung den Joystick nach unten ziehen, wenn der Engelfisch teilweise aus dem Wasser ragt und sich über einer Plattform befindet. Ziehen des Joysticks nach links, rechts, oben und unten bewegt

den Engelfisch unter Wasser, und mit dem Feuerknopf schießt er Herzen ab. Du kannst nicht zwei Engelfisch-Bonusse gleichzeitig haben.

Space Hopper

Zum Aktivieren den Joystick herunterziehen und den Feuerknopf drücken. Zum Abwählen die "H"-Taste drücken oder warten, bis die Zeit abgelaufen ist. Der "Space Hopper" wird mit dem Joystick gesteuert. Ziehst Du den Joystick nach oben, springt der Ball höher; ziehst Du ihn nach unten, springt er zwar auch, aber nicht so hoch. Beim Ziehen des Joysticks nach links oder rechts springt der "Hopper" nach links oder rechts.

Schirm

Zum Aktivieren den Joystick nach oben ziehen und den Feuerknopf drücken. Zum Abwählen den Joystick nach unten ziehen. Wird der Joystick nach links oder rechts gezogen, bewegt sich der Regenschirm nach links oder rechts.

Gutscheine zum Weiterspielen

Auf jedem Level liegen verschiedene Gutscheine in der Form von Teetassen, Teddybären und Zuckerstangen herum. Auch beim Abschießen einiger "Hintergrundteile" fallen Gutscheine herunter und landen auf der Plattform. Werden sie aufgesammelt, beginnen sie Harlequins Gesicht unten auf dem Bildschirm zu füllen. Sobald Harlequins Gesicht voll ist, verliert er kein Leben mehr, wenn seine Energie verbraucht ist. Danach ist sein Gesicht jedoch leer und muß wieder aufgefüllt werden. Wenn Du stirbst, erscheint ein Bildschirm mit der Frage, ob Du fortfahren möchtest. "Ja/Nein". Ziehe einfach den Zeiger auf die entsprechende Antwort und drücke dann den Feuerknopf.

Schalter

Schalter spielen in "Harlequin" eine große Rolle. Sie erfüllen verschiedene Funktionen, die Du allerdings selber herausfinden

mußt. Ein Schalter kann zum Beispiel eine Plattform erscheinen lassen, etwas einschalten, auf einer anderen Plattform etwas bauen, eine Tür zu einem anderen Level öffnen oder eine Barriere beseitigen, um den Weg zu einem anderen Teil der Karte freizulegen. Es liegt an Dir, herauszufinden, was jeweils passieren wird.

Hinweis-System

Wenn Harlequin an bestimmten Stellen eines Levels steht, erscheint über seinem Kopf eine Glühlampe, die anzeigt, daß es hier, falls gewünscht, einen Hinweis gibt. Bleibe einfach stehen, sobald die Glühlampe erscheint, bis der Hinweis vom oberen Bildschirmrand heruntergelassen wird. Möchtest Du den Hinweis nicht sehen, gehe einfach weiter, sobald die Glühlampe erscheint.

Laden und Sichern

Da "Harlequin" so gewaltig ist, daß es sowohl Zeit als auch Geschick erfordert, es ganz durchzuspielen, haben wir die Möglichkeit zum Sichern und Laden eingebaut. Drücke F1, um eine vorher gesicherte Position zu laden und F2, um Deine Position zu sichern. Befolge danach bitte die Anleitungen auf dem Bildschirm. Sechs Lade- und Sicherungspositionen stehen Dir zur Verfügung. Sowohl beim Ladevorgang als auch bei der Sicherung hast Du die Möglichkeit, den Vorgang abubrechen oder fortzusetzen. Ziehe den Joystick einfach nach links oder rechts, um entweder "Ja" oder "Nein" zu wählen und drücke dann den Feuerknopf. Gehe durch die Lade- und Sicherungspositionen, indem Du den Joystick hoch oder runter ziehst.

Hinweise und Tips

Achte auf die Fragezeichen, die für kurze Momente auf dem Bildschirm erscheinen. Durch sie wird angezeigt, daß irgendwo Gutscheine versteckt sind.

Wenn Du besonders tief fällst, solltest Du kurz vor der Landung den Regenschirm einsetzen, damit Du beim Aufprall keine Energie verlierst.

Iß nicht alle Burger sofort auf, denn Du mußt vielleicht ein Stück zurückgehen, und dann kann die Extra-Energie später sehr nützlich werden.

Verliere nicht den Mut, wenn Dein Weg durch eine Mauer oder ein anderes Hindernis versperrt ist. Bestimmt befindet sich ein Schalter in der Nähe, mit dem es beseitigt werden kann.

Hole immer ordentlich Luft, bevor Du als Engelfisch Untersuchungen unter Wasser anstellst. Denke daran, daß Du jederzeit zum Luftholen auftauchen kannst.

Untersuche alles! Einige Level verändern sich während des Spiels. Rechne also immer damit, daß alles neu oder anders sein kann.

Auf dem "Space Hopper" können Dir die Angriffe der Gegner nichts anhaben, nutze also dessen Sprungkraft voll aus.

Du kannst riesige Sprünge vollbringen, indem Du von Plattformen springst, während diese sich bewegen. Besonders nützlich, wenn Du den verrückten Jongleuren begegnest . . .

Probleme?

Sollte es beim Laden von Harlequin zu Problemen kommen, so geben Sie das Programm an den Händler zurück, bei dem Sie das Programm gekauft haben, oder aber senden Sie es an Gremlin Graphics an die auf der Verpackung angegebene Anschrift. Sollten Sie Fragen zu dem Spiel haben, dann können Sie zwischen 14:00 und 16:00 h englischer Zeit. Telefon 0742 753423.

Urheberrechte

Copyright 1992 durch Gremlin Graphics Software Limited. Alle

Rechte vorbehalten. Dieses Handbuch und die auf den Disketten gespeicherten Daten sind urheberrechtlich durch Gremlin Graphics Software Limited geschützt. Der Besitzer ist nur berechtigt, die Software zum persönlichen Gebrauch zu nutzen. Dieses Handbuch oder die Daten auf der Diskette dürfen ohne vorherige schriftliche Genehmigung durch Gremlin Graphics Software Limited weder als ganzes noch auszugsweise an Dritte weitergegeben oder verkauft werden. Personen, die Teile des Programms in welcher Form auch immer, gleich aus welchen Gründen, kopieren, machen sich der Verletzung des Urheberrechts strafbar und werden vom Inhaber des Urheberrechts nach dessen Ermessen zivilrechtlich verfolgt.

Rechte vorbehalten. Dieses Handbuch und die auf den Disketten gespeicherten Daten sind urheberrechtlich durch Gremplin Graphics Software Limited geschützt. Der Benutzer ist nur berechtigt, die Software zum persönlichen Gebrauch zu nutzen. Dieses Handbuch oder die Daten auf der Diskette dürfen ohne vorherige schriftliche Genehmigung durch Gremplin Graphics Software Limited weder als ganzes noch auszugsweise an Dritte weitergegeben oder verkauft werden. Personen, die Teile des Programms in welcher Form auch immer, gleich aus welchen Gründen, kopieren, machen sich der Verletzung des Urheberrechts strafbar und werden vom Inhaber des Urheberrechts nach dessen Ermessen zivilrechtlich verfolgt.